Oddicey

por RGV



Documento

de diseño

Índice

[Índice 3](#_Toc478684555)

[Ficha 4](#_Toc478684556)

[Control del documento 4](#_Toc478684557)

[Diseño 5](#_Toc478684558)

[Resumen 5](#_Toc478684559)

[Jugabilidad 5](#_Toc478684560)

[Estética sensitiva 5](#_Toc478684561)

[Apartado técnico 6](#_Toc478684562)

[Pantallas 6](#_Toc478684563)

[Controles 6](#_Toc478684564)

[Mecánicas 6](#_Toc478684565)

[Diseño de niveles 7](#_Toc478684566)

[Temáticas 7](#_Toc478684567)

[Flujo de juego 7](#_Toc478684568)

[Desarrollo 8](#_Toc478684569)

[Componentes / Clases 8](#_Toc478684570)

[Composiciones / Herencia y Taxonomías 8](#_Toc478684571)

[Gráficos 9](#_Toc478684572)

[Rasgos generales 9](#_Toc478684573)

[Guía de estilos 9](#_Toc478684574)

[Refuerzos positivos y negativos 9](#_Toc478684575)

[Recursos gráficos 9](#_Toc478684576)

[Sonido y música 10](#_Toc478684577)

[Rasgos generales 10](#_Toc478684578)

[Guía de estilo 10](#_Toc478684579)

[Refuerzos positivo y negativo 10](#_Toc478684580)

[Recursos de sonido 10](#_Toc478684581)

[Recursos musicales 10](#_Toc478684582)

[Planificación 11](#_Toc478684583)

[Línea de tiempo 11](#_Toc478684584)

Control de versiones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Iteraciones del documento | | |
| Versión | Fecha | Descripción |
| 1.0 | 29/08/2016 | Transcripción del documento original |
| 1.1 | 20/03/2017 | Adaptación al proyecto real |
| 1.2 | 30/03/2017 | Retoques tras confrontación |

Diseño

# Resumen

El personaje protagonista es un dado que rueda a un cierto ritmo y cuya cara activa puede ser cambiada (a cada pulso de ese ritmo) por el jugador. Manipular la cara activa servirá para avanzar en el nivel, evitando obstáculos o eligiendo caminos.

# Jugabilidad

*Oddicey* es un juego rítmico enmascarado dentro de un plataformas discreto. Las mecánicas nucleares son dos: una que interactúa con el jugador, que es el cambio de la cara activa, y otra pasiva que es el rodado del personaje. Por defecto el dado rueda hacia delante incesantemente (dado que la perspectiva es 2D lateral, rodar “adelante” es rodar a la derecha).

Distintos obstáculos y enemigos obligan al usuario a cambiar la cara activa en una secuencia determinada dentro de unos tiempos determinados, de ahí que en realidad se considere juego rítmico. Evitar estos obstáculos y enemigos permite al dado seguir avanzando, que en abstracto es la meta del juego.

La única forma en la que el jugador interactúa con su personaje jugable es ese cambio de cara. En cualquier pulso musical, el jugador puede proceder a ese cambio de cara. Y todas las caras del dado son accesibles desde cualquiera de ellas, por lo que son cinco las interacciones del jugador con el dado.

# Estética sensitiva

El juego pretende provocar encanto en el jugador, y lo pretende a toda cosa. La estética se supedita a este propósito, gráfica, msical y narrativamente. Algunas referencias pueden ser *The Adventure Pals, Blown Away, Wonder Boy: The Dragon’s Trap, Sentry Knight* y principalmente *Chicky Duo.*

Apartado técnico

# Navegación

Los niveles son autoconclusivos, por lo que se requerirá una forma de elección de los mismos, además de un menú de bienvenida con navegación a configuraciones y diferentes modos.

# Controles

Cinco, y sólo cinco, son las posibilidades que tiene el jugador de controlar a su dado. Un mismo control corresponde siempre a una operación matemática respecto a la cara activa del dado. Puramente matemática, y no poligonal ni coherente con un dado real. Un ejemplo de controles sería:

* Derecha e izquierda: cara actual ± 1.
* Arriba y abajo: cara actual ± 2.
* Espacio: cara actual ± 3 (¡No confundir con “invertir cara”, que sería 7 – cara actual!).

# Mecánicas

* Mecánica de rodado automático: el dado rueda, por defecto hacia delante, a un ritmo determinado. Este ritmo se corresponderá con el tempo de la música.
  + No se detecta el tiempo de la música, sino que se tiene información de cuántos pulsos por minuto tiene una canción concreta (por lo tanto no podrá usarse una canción aleatoria que el sistema no conozca, a menos que se indique su tempo).
  + Se podrá desarrollar de tres formas diferentes, de menos granularidad a más. No se usará una forma de mayor granularidad si no se considera necesario.
    - Con invocaciones repetidas. *InvokeRepeating(procedure, time)* solventa la solución, aunque debe reiniciarse si cambia el tempo.
    - Con corrutinas.
    - Con contadores propios.
  + El sistema motor encargado de generar estos pulsos deberá notificarlos, ya que la mayoría de los actores del juego estarán interesados en ellos. De hecho, el juego es discreto, además de no implicar cálculos físicos, porque limita la interacción y los cambios a estos pulsos del tempo.
* Mecánica de cambio de cara: trivial.

Diseño de niveles

# Temáticas

* Fábrica de dados (temática industrial).
* Campos de tapete (temática bucólica).

# Flujo de juego

* El jugador comienza en la fábrica de dados.
* Huir de la fábrica de dados le sirve como aprendizaje de mecánicas.
* De la fábrica de dados sale a los campos de tapete.
* Llegará al palacio.
* Se “enfrentará” al mago.

Gráficos

# Rasgos generales

Contornos gruesos y suavizados. Animaciones muy exageradas. Sistemas de partículas caricaturescos.

# Guía de estilos

Paleta pastel. Pocos picos afilados.

# Refuerzos positivos y negativos

Respuesta inmediata a las acciones positivas y negativas. Por ejemplo: las huellas muestran su estado correcto en cuanto el jugador cumple su requisito.

# Recursos gráficos

* Dado. Un recurso por cada cara, aumentando la caricaturización.
* Huellas.
  + Caras requeridas.
  + Marcos de huellas para diferenciar el tipo.
  + Efectos.
* Puntos de guardado.
* Fondos.

Sonido y música

# Rasgos generales

Mucho peso de la animación por encima del realismo. Frecuencias muy suavizadas.

# Guía de estilo

Tempos no muy bruscos. Paleta de instrumentos recurrente: acordeón, marimba, bajo de madera, güiro.

# Refuerzos positivo y negativo

Los refuerzos gráficos serán acompañados de refuerzos auditivos cuando convenga. Ejemplo: si hay tres huellas en pantalla, que sólo genere refuerzo la inmediata.

Planificación

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Línea de tiempo | | | |
| Encuadre | Hito | Característica | Descripción |
| Desarrollo y diseño base |  | Creación del dado | Diseño y animaciones del personaje |
| Obstáculos | Mecánicas diferentes bien identificadas |
| Mecánica base | Requerimiento del cambio de cara |
| Salto | Junto con diseño de plataformas |
| Bocetos | Contacto tangible con las ideas |
| Prototipo | Generadores | Gestores de aparición aleatoria de obstáculos y plataformas, para pruebas y un modo infinito básico |
| Completado del juego base |  | Mecánicas jefes | Jefes únicos en niveles marcados |
| Fondo | *Scroll Parallax* con elementos del juego |
| Introducción | Primer acercamiento a la narrativa |
| Enemigos base | Obstáculos “vivos”, en movimiento o estáticos |
| Efectos de sonido | Elección de los más primordiales |
| Música | La más esencial. Susceptible de cambio |
| Base | Modo infinito | Base del juego y de pruebas |
|  | Generadores | Nueva generación de enemigos |
| Mecánicas añadidas | Mecánicas de movimiento, lugares concretos, etc. |
| Base nueva | Android | *Build* primigenia para pruebas |
| Desarrollo del primer lanzamiento |  | Jefes | Más trabajo de jefes finales o medios |
| Enemigos | Creación de nuevos enemigos y obstáculos en general |
| Interfaz | Botones y estructura |
| Mapa | *Overworld* como punto de partida |
| Escenas de animación | Narrativa evolucionada |
| 1ª versión estable | Sinergias | Mecánicas combinadas |
| iOs | *Build* previa |
| Desarrollo en mayor profundidad |  | Narrativa | Más carga a la trama e imágenes |
| Audio de interfaz | Sonido y música |
| Primer mundo | Completamente jugable e hilado |
| Lanzamiento o 2ª versión estable | Música de escenas | Música para la narrativa si procede |
| PC | *Build* para pruebas finales |
| Desarrollo final |  | Editor de niveles | Con base de datos y valoraciones |
| Trofeos | Adaptados a cada plataforma |
| Mundos | Más mundos conectados al primero |
| Arte conceptual | *Concept Arts* pulidos del desarrollo |
| Coleccionables | Objetos escondidos o a la vista |
| Mac | Última plataforma en lanzamiento |
| Lanzamiento | Integración | Lanzamiento conjunto |

